Expandir todo

TusCriaturas

Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares

Novedades

Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

Yaggol (Ythjontar)

Última actualización hace 5 meses

Página Discusión Editar Historial Purgar

Este artículo contiene **Fanon**, información *no oficial ni canónica* basada en el juego de rol siguiente: Dungeons & Dragons

Un Yaggol, por autor desconocido[r 1].

Los **Yaggol** son una raza degenerada que habita en el continente septentrional de Krynn (Taladas) desde tiempos remotos (el final de la Primera Edad de Krynn o Era del Nacimiento). Son descendientes de los malignos y aterradores Ilícidos.

Es por ello por lo que son conocidos en el resto de mundos de Ythjontar y fuera de Ythjontar[n 1] como "**Ilícidos de Krynn**". Sin embargo, también se han extendido por otros mundos de Ythjontar.

Sumario ocultar

1 Yaggol de Krynn
1.1 Yaggol Salvajes
1.2 Historia de los Yaggol
1.3 Yaggol Nobles
1.4 Yaghual
2 Especies Yaggol en otros mundos de Ythjontar
2.1 Yaggrai
2.2 "Yaggol" en Maztica
3 Yaggol en resto del Milegu
3.1 Otz´prak
4 Notas
4.1 Notas de notas
5 Referencias
6 Bibliografía
7

Yaggol de Krynn

editar

Los Elfos Cha´aasi (acérrimos enemigos suyos) los conocen con el nombre de **Akitu-shai** (traducido del idioma élfico cha´aasi como "**Fauces rastreadoras**")[r 2], debido a su aspecto.

Su origen es similar al de otras especies ilizoides: Desuellamentes que colonizaron un planeta pero perdieron contacto con sus congéneres.

Degenerados, en este caso, no significa más degradados o decadentes (los Ilícidos ya son decadentes en extremo), sino que los Yaggol han involucionado cultural y fisiológicamente, y sus, en su tiempo formidables poderes mentales, se han atrofiado y perdido[n 2]. También su ecosistema y sus hábitos de vida son diferentes respecto a los de otros Ilícidos: los Yaggol habitan sobre la superficie de Krynn y no en las grutas subterráneas de la Antípoda Oscura.

A pesar de que ahora se hayan adaptado a vivir en la superficie de Krynn, originariamente eran una raza que amaba sólo la oscuridad. Esto se manifiesta en su comportamiento nocturno y en que no se aventuran más allá del húmedo calor de la jungla, prefiriendo la reconfortante penumbra que ésta proporciona.

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

En otros idiomas

Añadir enlaces

Categorías

No-canónico
Milegu
Millón de Mundos
Ythjontar
Toril (Ythjontar)
Artículos redactados por Jakeukalane
Artículos con imágenes de autoría desconocida
Artículos con imágenes de Jason Engle
Artículos con imágenes de Thurirl
Artículos con imágenes de Shane Taylor
Artículos con imágenes de Paul Westermeyer
Artículos con imágenes de Jakeukalane
Artículos de dificultad intraficcional 1
Artículos con notas
Artículos con referencias
Artículos con bibliografía real
Bÿāura
Qrenai
Artículos originales de Jakeukalane
Medio gaseoso
Especies
Sapientes
Antropoides
Ilícidos
Caminadores

Los Yaggol más comunes (los **Yaggol Salvajes**) son muy parecidos a sus primos Ilícidos, aunque bastante más altos (miden más de dos metros, pesan entre 90 y 110 kilogramos y tienen mayor poderío físico, incluso más que el de los Ilícidos Metálicos).

Poseen el mismo misterioso parecido a un maligno pulpo humanoide, incluidos los cuatro largos tentáculos que ocultan su boca.

El color de su piel, cuando no tienen que ocultarse de ningún peligro, varía entre el morado oscuro desde detrás de su cabeza hasta el malva moteado y rosa cerca de los ojos, convirtiéndose en un repugnante color carmesí en las puntas de sus tentáculos.

Pero cuando necesitan ocultarse su piel presenta propiedades camaleónicas, cambiando de color y dibujo para adaptarse al entorno. Las gamas de esos cambios de color van desde un brillante verde destelleante, al naranja escarlata, abarcando varios tonos de marrones, amarillos y verdes.

Cuando se reúnen suelen adoptar predominantemente los colores o patrones establecidos como identificativos por el clan de cada individuo. Su sociedad es marcadamente tribal.

Poseen tres dedos en cada mano, largos y delgados, extrañamente unidos de tal manera que pueden oponerse a los otros dos. Tener un tres dedos en vez de dos los diferencia de los Ilícidos Actuales (nombre dado a los Ilícidos que mantienen un ciclo de vida basado en la implantación de los renacuajos ilícidos en hospedadores, a modo de parásitos).

Sin embargo, su boca es similar a la de una lamprea, aspecto que coincide con el de los Ilícidos Actuales[n 3]. Sus pies, ligeramente palmeados, son de color púrpura-rojizo. Sus dos ojos son de color negro azabache (o blancos) y pueden ver con ellos en la oscuridad. Muchas otras diferencias notables con otros Ilícidos vienen determinados por su ecosistema: los Yaggol viven en lo profundo de la selva, mientras que la mayoría de los Ilícidos de la Antípoda Oscura jamás vislumbran la luz de los astros.

Aunque hayan perdido capacidades que los Ilícidos Actuales todavía conservan, los Yaggol siguen siendo increíblemente astutos y muy peligrosos para otras especies.

Los miembros más ancianos de la comunidad visten túnicas, mientras que los más jóvenes no llevan normalmente más que simples taparrabos (a veces realizados con las pieles de sus víctimas). Estas ropas, junto a sus habilidades innatas de camuflaje les ayudan a pasar totalmente desapercibidos en la selva frente a otros seres.

Es extremadamente difícil descubrirlos si están ocultos contra un fondo natural, especialmente si el paisaje se ciñe a un espectro de colores que los Yaggol sean capaces de imitar con su piel y pueden (gracias también a sus silenciosos movimientos) encontrarse a menos de diez metros de un individuo de otra especie sin que éste se de cuenta en absoluto.

Eso convierte a los Yaggol en espías muy eficaces y, cuando la ocasión lo permite, atacando fugaz y muy contundentemente, cogiendo casi siempre a sus enemigos por sorpresa.

Una vez en combate, un Yaggol lucha con sus puños, lanzando poderosos golpes. Además, puede arremeter contra su enemigo con sus largos tentáculos.

Al igual que ocurre con otros Ilícidos, cualquier tentáculo que golpee la cabeza se abrirá camino hasta el cerebro de la víctima. Luego sorbe el cerebro hacia fuera y lo devora. Si la víctima posee sólo un cerebro, morirá en el acto.

Sin embargo, estos aportes altamente nutritivos no constituyen la única dieta de los Yaggol: no sólo se alimentan de tejidos nerviosos sino que también consumen carne, tanto humana o humanoide como de simples animales. Ingieren también, incluso, frutas o bayas ricas en azúcares. Esto es consecuencia de la mayor exigencia de proteínas y energía para mantener sus poderosas musculaturas y a las mucho menores necesidades de tejidos nerviosos para nutrir unas habilidades psiónicas casi nulas, puesto que han perdido la mayor parte de sus poderes.

Esta pérdida de poderes es tan aguda que no poseen habilidades muy comunes para los Ilícidos Actuales como leer la mente, controlar mentes, poder viajar astralmente o levitar y tampoco son capaces de formular conjuros.

Sus ataques mentales (conocidos como estallidos), son bastante débiles. Estos ataques mentales actúan dentro de un radio bastante corto (no superior a cinco metros ni siquiera en los individuos más poderosos) y atacan a la mente de la víctima, que sufre una intensa agonía mental. Todos los ilizoides superiores en poder a los Yaggol (y los propios Yaggol) son inmunes a estos ataques. Estos "estallidos mentales" debilitan enormemente a los Yaggol, que necesitan algo más de una hora para recuperarse, incapacitándoles durante varios minutos también físicamente.

Como se puede comprobar, la diferencia en poder es muy grande: los Ilícidos Actuales pueden lanzar poderosos ataques continuados sin temor a que la tensión que soporta su cuerpo sea tal que resulten aturdidos o debilitados.

Muchas veces se ve a los Yaggol como extremadamente salvajes y feroces. Este punto de vista, en esencia correcto, olvida que su menor necesidad de obtener cerebros frescos de razas inteligentes les ha hecho más comprensivos que otras especies ilícidas, comerciando a veces con otras comunidades de seres inteligentes.

Esos sí, no se los puede comparar con otras especies de Ilícidos no-malignos (como los Ilícidos de la Gran Grieta), puesto que los Yaggol siguen siendo crueles y malvados: asesinan a los Elfos Cha'aasi y a otro Elfos Salvajes (como los

Hulderfolk), a los que odian y torturan siempre que pueden (durante días), de manera realmente macabra y sus gritos resuenan en la noche de la jungla.

Obviamente, sólo mantienen tratos pacíficos con otros seres inteligentes cuando la comida obtenida por otras vías no escasea. Si la necesidad de alimento es realmente extrema se puede llegar al extremo de que devoren sus propias crías (en estado larvario, como renacuajos).

También se los supone que no utilizan armas, cuando eso es falso: ocultan pequeñas hojas y artilugios entre sus ropas, utilizándolas sólo en caso necesario.

En combate luchan con una fiereza increíble, sin preocuparse por las heridas recibidas. Al mismo tiempo, no son tan estúpidos como para pelear en situaciones abrumadoramente desfavorables. Se retiran por voluntad propia de las batallas que se ponen en su contra, incluso dejando a algunos de los suyos detrás. Cuando pueden, toman esclavos (una cena para otro día). Si esto falla, buscan matar a tantos como sea posible para proveerse de una gran cantidad de carne fresca para la tribu.

Al igual que los Ilícidos, los Yaggol son descendientes de la más poderosa y numerosa raza de los Desuellamentes, una raza estelar de las oscuras y frías extensiones del espacio. Según sus leyendas, que son extremadamente confusas, los Yaggol habitaron en su tiempo las estrellas, pero ahora se hallan confinados en Krynn tras haber ofendido a algún poderoso ser.

Lo más probable es que sean los supervivientes de un fracasado intento de colonización de Taladas (un continente de Krynn), un fracaso causado por la destrucción provocada por el Cataclismo.

Historia de los Yaggol editar

Los Yaggol son descendientes de antiguos Desuellamentes que viajaban entre las estrellas y que se estrellaron en Krynn (otros dicen que fue un intento de invasión en toda regla).

Al igual que todos los illitas, los Yaggol creen firmemente que están destinados a gobernar al resto de razas.

Poco después de su llegada a Krynn, los Yaggol [n 4] conservaban sus poderes de esclavización mental.

Su imperio floreció al mismo tiempo que el fundado por los Altos Ogros en Ansalon.

Esclavizando a los Elfos Cha'aasi (de los cuales se alimentaban e, incluso, se dice que utilizaban como hospedadores para sus larvas), los Yaggol gobernaron el continente con una voluntad de hierro. Fue una época cruel y de pesadilla.

De forma muy similar a la caída del Imperio Interplanar Ilícido (Nihilath), también cayó el Imperio Yaggol: sus esclavos, los Elfos Cha'aasi, aprendieron a resistirse a los poderes psiónicos de sus amos (al igual que hicieron los githyanki contra los Ilícidos).

Para ello utilizaron unos talismanes con forma de báculos (y de dudosa eficacia)[n 5].

La caída aquí fue, sin embargo, más rápida: los Cha'aasi y los Yaggol libraron una gran guerra en la que casi se aniquilan mutuamente. Como resultado, el Imperio Yaggol se derrumbó y su sociedad se descompuso y degeneró.

La civilización yaggol de Taladas, antes orgullosa y caracterizada por edificios de piedra impresionantes y enormes túneles subterráneos, casi desapareció por completo después de la caída del Imperio. Lo que queda de todo ello sólo son unas viejas ruinas en Akh-Tazi[n 6].

Después de la desintegración del Imperio, una frágil tregua fue alcanzada, sólo rota por algunos asesinatos o enfrentamientos. Los Elfos Cha'aasi dejaron de estar controlados por los Yaggol y separaron su destino del de los Yaggol, en asentamientos como el de Ke-Cha-Yat, en el que vivieron en paz, hasta que nuevos sucesos, como la llegada de los Hermanos Sin Rostro perturbó de nuevo esa paz.

Los Yaggol habían fracasado en su intento de colonización. Algo después, el Cataclismo les dejaría definitivamente atrapados en Krynn.

La nueva sociedad yaggol resultante, muy pequeña en número, se dividió en dos castas. La pequeña élite todavía poseía algunos poderes psiónicos, aunque los iban perdiendo poco a poco. Por eso idearon métodos para obtener los mismos poderes utilizando disciplinas místicas en vez de poderes psiónicos.

Yaggol Nobles editar

Los Yaggol Nobles[n 7] poseen ciertas características fisiológicas y culturales que los diferencian del resto de Yaggol (Yaggol Salvajes), siendo un rescoldo de la sociedad yaggol pre-clataclísmica e imperial, anterior a su enfrentamiento con los Elfos Cha'aasi.

No resulta claro determinar si esta élite comenzó debido a divergencias culturales y ello determinó la diferenciación fisiológica o, en cambio, las diferencias fisiológicas de un pequeño grupo (mayor poder psiónico, menor fortaleza física, preferencia por los cerebros de seres inteligentes) hizo que conservaran la cultura ilícida en mayor medida.

Son físicamente más débiles que los Yaggol Salvajes aunque

Yaggol Nobles, por Jason Engle.

poseen mayores capacidades psiónicas (o sus equivalentes arcanos o místicos): son capaces de realizar "estallidos mentales" competentemente y también pueden dominar mentalmente a otros seres. Se sospecha que tienen más poderes, pero no se han documentado.

También poseen otros atributos que los hacen diferir de los Yaggol Salvajes: sus cabezas son bulbosas, más alargadas qu las de los Yaggol salvajes y en su boca, además de los carnosos tentáculos, poseen pequeños dientes parecidos a agujas que tienen alrededor de las fauces y en la parte superior de los tentáculos. Su sangre es blanca.

Sus poderes, como ya hemos dicho, son mucho mayores que los de sus primos salvajes.

Sin embargo, aunque poderosísimos comparados con ellos, los Yaggol Nobles son muy débiles comparados con otros seres abundantes en Taladas y en todo Krynn.

Por eso, en vez de dedicarse de lleno a una búsqueda infructuosa del poder, los Yaggol sirven a otras criaturas como Aboleth o demonios.

Cuando la secta de Hermanos Sin Rostro decidió planear la instauración de un régimen similar al del Antiguo Imperio de Aurim, contó con la ayuda de los Yaggol (y de un Dragón Negro Othlorx llamado Alas de Penumbra), aniquilando a todos los Elfos Cha'aasi de los alrededores de Akh-Tazi e instalando su base allí.

Con ayuda de los Yaggol Nobles, los Hermanos Sin Rostro sembraron el caos por todo Taladas.

Los Yaggol Nobles no son un estadio comparable al que ostentan los Ulitharid (o Ilícidos Nobles) respecto a los Ilícidos. Los Ulitharid nacen dentro de la sociedad ilícida, mientras que los Yaggol Nobles sólo nacen de otros Yaggol Nobles. Existe la posibilidad de que los Yaggol Nobles posean Cerebros Ancianos (también lo harían los Yaggol de la época imperial). Estos Cerebros Ancianos han desarrollado poderes místicos para comunicarse con la comunidad de Yaggol debido a sus escasas capacidades psiónicas.

Por contra, la casta inferior (descrita anteriormente), bastante más numerosa, perdió casi completamente los poderes psiónicos. También olvidó los conocimientos necesarios que hacían posible el uso de habilidades místicas equivalentes a su capacidad psiónica innata. Krynn es un mundo en que los poderes psiónicos se angostan y mueren, un mundo en el que lo psiónico no puede realizarse.

Todos los Yaggol (tanto los Yaggol Salvajes como los Yaggol Nobles), hablan un idioma conocido como "idioma yaggol" (aunque podrían entenderse perfectamente con cualquier especie ilícida) y suelen aprender con facilidad las lenguas locales donde se hayan establecido. Este idioma es hablado, aunque también pueden dialogar telepáticamente. La Yaggol Nobles toman la capacidad para conversar telepáticamente como un signo de alto status y no hablan casi nunca por otro medio que no sea mentalmente, a no ser que no puedan evitarlo.

La mayoría de Yaggol habitan en la región de Neron, la parte del sudeste de Taladas y tienen como segundo idioma el idioma de los Elfos Cha'asii.

Hay enclaves yaggol en Ansalon, aunque son pequeños. Sin embargo, existen relatos de grupos de Yaggol bastante grandes formados en Nordmaar (país humano al noreste de Ansalon) como asesinos de élite. Estos Yaggol, por ejemplo, entienden el nordmaarés, el solámico y otros idiomas élficos.

Los Yaggol utilizan a una gran variedad de criaturas para defender sus territorios, especialmente a los Vaka-te-nok (o Wyndlass), poderosos depredadores ilizoides conocidos también como "Jyegnuk", "Tornos" o "la Boca debajo de la Tierra". Los Wyndlass son enormes criaturas de color negro pardusco que tienen diez tentáculos y tres ojos azules. Se esconden excavando en la tierra, normalmente en pozos de arenas movedizas, aguardando a sus presas.

Su gran agresividad, su inconmensurable hambre (se sabe que es capaz de devorar varios caballos enteros de una sola vez) y su capacidad de comunicarse con los Yaggol mediante telepatía, hacen de los Winlesh (nombre en el idioma élfico merkitsa) unos excelentes guardianes del territorio yaggol.

Aunque no sólo a estos mortales enemigos tendrían que enfrentarse los invasores del territorio yaggol, sino que también a serpientes, Ogros, Hobgoblins, enormes lagartos, gigantescas arañas venenosas y otras bestias salvajes.

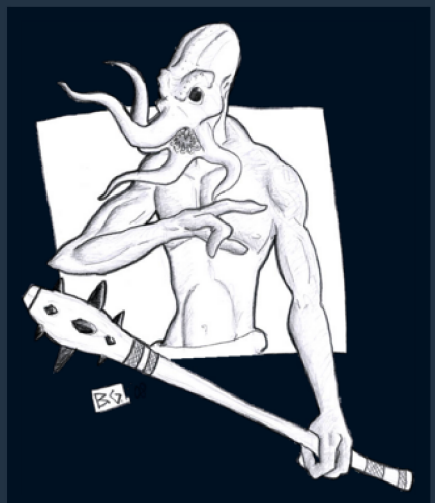
Son criaturas que recuerdan a la cabeza flotante de un ilícido y son fácilmente confundibles con Cerebros Yagrel Ancianos, Contempladores o con los Nnai.

Los Yaggol viven por termino medio unos 60 años. Pasan cinco de ellos en estado larvario (como renacuajos). Son una especie asexuada, lo cual destaca en su conversación y los tratamientos que emplean para conversar entre ellos. Un ejemplo se pone de manifiesto en su idioma, el idioma yaggol, que no cuenta con género gramatical que diferencie en varios sexos, sino un género gramatical que hace distinción entre animado y no-animado.

Los índices de nacimiento son correspondientemente altos para ajustarse a las escasas posibilidades de supervivencia hasta la edad adulta.

Yaghual editar

Los **Yaghual** o **Yaggol Carnívoros** son una subespecie de Yaggol Salvajes, derivada de un clan que estuvo encerrado durante siglos en cuevas (desde los tiempos del Imperio), sin acceso a seres inteligentes de los cuales degustar sus cerebros.



Yaghual, por Thurirl.

Para compensar su pérdida de poderes psiónicos, los Yaghual desarrollaron un tipo de hechicería basada en el uso de "tinieblas-yaghual" como energía principal. En vez de devorar cerebros, los Yaghual comenzaron a devorar carne, principalmente huesos.

Sus tentáculos han evolucionado consecuentemente para partirlos, desarrollando poderosos músculos. También liman los huesos con un tipo especial de rádula evitando que se les claven molestas astillas. Además, segregan un suave ácido que deshace los huesos.

Si los Yaghual consumen un ser inteligente, dividen el Alma del ser en varias partes. Conservan una de ellas, que posteriormente introducirán en otro ser. Esas almas divididas se llaman Almas Desprendidas y son un pálido reflejo de lo que fue anteriormente el alma.

Así pues, los Yaghual pueden "revivir" otros cadáveres utilizando Almas Desprendidas de otros seres. El alma, al no estar en su cuerpo, nunca logrará superar el control de los Yaghual. Así se aseguran la obediencia total. El cuerpo, sin alma propia, se convertirá en un No-muerto compuesto de sombra. Esto es debido a los sortilegios empleados, que sustituyen la parte del alma que falta por "tinieblas-yaghual".

Han formado ejércitos de tamaño mediano gracias a estas sombras no-muertas. Con ellos atacan en pequeñas *razias* a poblados de elfos o seres de la selva.

Los Yaghual por sí mismos no son una fuerza destacable, pues su número es reducido (no llegan a los 300). Cada cuatro o cinco años, cuando terminan con los recursos de una zona, se reúnen en una asamblea llamada "Cno Tei" y deciden el lugar al que trasladarán su nuevo asentamiento. También toman allí otras decisiones importantes. A esas asambleas acuden los jefes de las siete tribus de Yaghual.

Cuando algunas de las tribus no acude a la importante reunión, el resto de tribus deciden acabar con su líder y repartirse la tribu entre ellos. Como las interminables búsquedas de poder de los Yaghual los llevan a menudo a ausentarse durante años del Cno Tei y se producen muchas escisiones dentro de las tribus, el número de tribus de Yaghual siempre está cambiando.

No mantienen ningún tipo de relación con los Yaggol ni con otras especies (más allá de la puramente bélica).

Se sospecha que viven en la costa oriental de Taladas, una región adecuada para establecer su territorio por estar casi deshabitada. Allí, una serie de pequeños ríos han formado el Gran Delta de Cañas, conformándose la zona como un vasto pantano deshabitado. La costa oriental también es asolada por las tormentas tropicales y huracanes.

Existen otros Ilícidos fuera de Krynn pero aún dentro del Krynnespacio, en el mundo de Reorx. Aquellos que estudien las diferencias entre los Yaggol y los Ilícidos del Krynnespacio verán que los Desuellamentes mantienen sus poderosas habilidades psiónicas, mientras que los Yaggol no[n 8].

Especies Yaggol en otros mundos de Ythjontar editar

Se han hallado rastros de la presencia de Yaggol en otros puntos de Ythjontar como Maztica, Abeir-Toril, Mystara y Qrenai. Múltiples portales conectan todos los mundos y es perfectamente factible encontrar comunidades de Yaggol o especies parecidas a los Yaggol en esos mundos.

Yaggrai editar

En Qrenai, un mundo muy parecido a Krynn[n 9], el dominio de los **Yaggrai** (o **Yaggol de Qrenai**) es total: es un mundo en el que el resto de criaturas no han desarrollado ninguna habilidad psiónica, mientras que los poderes de los Yaggol de Qrenai llegan a ser comparables a los de Ilícidos del Imperio interplanar.

Sus características físicas son muy parecidas a las de los Yaggol Nobles de Krynn. Sus orígenes son oscuros y hay tres teorías al respecto, se exponen en el orden que surgieron:

Podrían haber aparecido debido al influjo de un artefacto similar a la Gema Gris de Krynn (en Qrenai se llama la Joya Maldita), transformando a seres nativos de Qrenai (Elfos Cha'aasi de Qrenai), en aullantes Yaggol (Yaggrai).

Muy similar a la anterior, los Yaggol de Qrenai (o Yaggrai) se habría producido por la Joya Maldita, transformando a seres elfos también, pero en el proceso se habrían topado con resonancias de Esencias de Yaggol, procedentes de Krynn. Esto habría modificado radicalmente la apariencia de esos elfos originarios de Qrenai, convirtiéndolos en copias casi exactas de los Yaggol Nobles de Krynn.

La tercera teoría dice que los Yaggrai no son nativos de Qrenai sino que son Yaggol Nobles exiliados de Krynn cuando las barreras de Ythjontar cayeron frente al avance de la Horda Ilícida.

Las más razonables son las dos últimas, si bien la última presenta problemas cronológicos.

Han desarrollado técnicas que hacen que su alimentación les proporcione un poder mucho mayor que a otras especies ilícidas. Cada vez que devoran el cerebro de un ser inteligente reciben un impulso a su propia inteligencia. Cada vez que esto ocurre, como no desean disminuir su inteligencia, necesitan más y más cerebros que consumir. Han esclavizado a buena parte de la población del continente d eIeogh (equivalente al continente de Adlatum en Krynn), para que les proporcionen alimento.

Gracias a sus poderes, lo mantienen en secreto al resto de naciones de Qrenai, pues si todas ellas se unieran para atacar a los Yaggrai, serían una amenaza verídica para ellos.

Los poderes psiónicos pueden neutralizar cualquiera de las magias conocidas en Qrenai y el resto de especies de Qrenai siempre se han preguntado acerca de los terribles poderes psiónicos de los Yaggrai, que desafían a todos los descubiertos anteriormente: Alta Hechicería, brujería primigenia, misticismo, magia clerical, etc.

Muchos seres de Qrenai (normalmente provenientes de fuera de Ieogh o Estados vasallos de ese continente) buscan los servicios de los Yaggrai como rompedores de conjuros y para aprender habilidades psiónicas.

Su lengua es una mezcla entre dialectos elfos e idioma yaggol.

"Yaggol" en Maztica editar

Hay tres posibilidades (en realidad, muchas más) para explicar la presencia en Maztica (un continente situado en Abeir-Toril, Reinoespacio[r 5]) de Yaggol o especies ilícidas similares a los Yaggol.

Aparte, existe una fuerte controversia frente a sí los Ilizoides que habitan Maztica son realmente Yaggol o no. Maztica se encuentra situada en Toril, el mismo lugar donde se halla situada la Antípoda Oscura y por tanto, es mucho más probable que haya Ilícidos procedentes de la Antípoda Oscura que hayan llegado a Maztica, a que haya Ilícidos originarios de Krynn (Yaggol). Incluso se han encontrado pasadizos que comunican la Antípoda Oscura con Maztica.

Anadia, por Shane Taylor.

La primera posibilidad afirma que los "Yaggol" presentes en Maztica podrían ser una simple variante de Desuellamentes (originarios de Toril o no) que habrían perdido sus poderes en un proceso equivalente a como lo han hecho los Yaggol de Krynn (aunque sin explicar, puesto que Toril no es una Esfera hostil a los poderes psiónicos).

A esta todavía poderosa especie se la conoce en el continente de Maztica con el nombre de Yagrel.

Serían, pues, una raza que no tendría nada que ver con los Yaggol, y que simplemente compartiría con ellos el mismo proceso de pérdida de poderes y degeneración de la compleja estructura social de los Ilícidos: la mayoría de informaciones apuntan a que los "Yaggol" presentes en Maztica serían Desuellamentes procedentes del desértico planeta de Anadia (la distancia del Sol del Reinoespacio a Anadia es de 80.5 millones de kilómetros y la distancia de Anadia a Toril es de entre 241 millones y 402 millones de kilómetros).

Afectados por una enfermedad creada por sus enemigos (los Anadjiin), estos Desuellamentes habrían perdido una gran parte de sus poderes[n 10]

Los Anadjiin, conocedores del *spelljamming* y teniendo conocimiento de la existencia Krynn y de los Yaggol, los habrían llamado así, queriendo dejar en la misma condición a los Ilícidos que habían dominado. Posteriormente, el nombre habría derivado en la forma actual (Yagrel).

Existen otras versiones de este mismo suceso, con muy parecido resultado, que indican que los Yagrel fueron producidos por los Anadjiin a partir de Ilícidos normales, pero no gracias a una enfermedad sino interrumpiendo brutalmente el proceso de ceremorfosis y modificándolo, disminuyendo así los poderes de esos Ilícidos. La ceremorfosis

es el proceso mediante el cual una larva ilícida parasita a un humanoide y lo transforma en un Ilícido adulto.

Esta teoría (la llegada de Ilícidos modificados desde Anadia que habrían sido derrotados por los Anadjiin), cuenta con numerosas pruebas y es aceptada de manera plena.

Una confirmación se da en la existencia de los Cerebros Ancianos Yagrel, que han evolucionado de una manera espectacular y constituyen una grave amenaza debido a su extrema violencia.

La segunda posibilidad (y la que se cree menos probable, al no estar comprobada) es la existencia de Yaggol reales venidos de Krynn o de Qrenai a través de diversos métodos (mediante portales, *spelljamming* o traídos por otras razas).

Los Yaggrai procedentes de Qrenai (que podrían haber desarrollado perfectamente el *spelljamming*), habrían tenido grandes problemas al llegar a Toril, perdiendo sus poderes psiónicos y viéndose reducidos de nuevo a la barbarie, al igual que lo hicieran en otro tiempo los Yaggol de Krynn (nuevamente esta pérdida de poderes se habría producida mediante un proceso desconocido).

Existe una tercera teoría, muy minoritaria aunque interesante, que afirma que con la Plaga de los Conjuros no sólo se mezclaron entre sí partes (es decir, continentes) de los planetas gemelos Abeir y Toril, sino que se produjeron eventos aún más extraños que resultaron en la creación del Mazticaspacio y en el transporte de numerosas especies de todas las Esferas hacia el resto de Esferas e incluso hacia lugares exteriores al Salvajespacio (Spelljammer).

Así se explicaría la presencia en Maztica (o Mazticaspacio) de los Yaggol de Krynn, además de otros lugares como Mystara. Mystaraespacio[r 6] es un lugar muy interesante, puesto que se encuentra entre dos tipos diferentes de Espacios Planares: un Universo y un Plano; sería por lo tanto un nexo de unión (y fuera del Salvajespacio).

Debido a la multitud de pequeños enclaves de Yaggol/Yagrel de diferente tipo, son factibles todas las teorías, si bien no todas están demostradas.

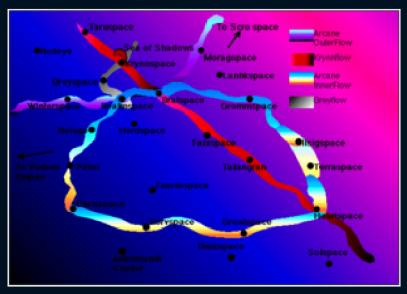
Yaggol en resto del Milegu editar

Cuando la Horda Ilícida derribó las barreras que rodeaban al Millón de Mundos de Ythjontar, muchas de las especies Ilícidas que allí habitaban se unieron con gusto a la Horda para llevar acabo su misión de subyugar al resto de razas existentes en el Universo de Planos (Milegu).

Algunos Yaggol, libres de la influencia perjudicial que durante milenios había producido sobre ellos Krynn, desarrollaron enormes poderes que les permitían viajar sin ningún tipo de nave a través de los ríos de flogisto del Salvajespacio[r 7], llegando a otros mundos como Mazticaespacio[r 8][r 9].

Otros Yaggol se apresuraron a unirse a la Horda aunque, en un principio fueron menospreciados debido a sus nimios poderes, pronto recuperaron habilidades que habían perdido, supuestamente, hacía eras[n 11].

Las humillaciones a las que fueron sometidos por los Krakentua hasta que finalmente recobraron sus poderes fueron, en un futuro, fuente incesante de conflictos entre los Krakentua y los Yaggol.



Ríos de Flujo en el Salvajespacio, por Paul Westermeyer.

Otz´prak editar

Artículo principal: *Otz´prak*

Para diferenciarse de sus hermanos Yaggol que quedaron en Krynn, los Yaggol que pasaron a formar parte de la Horda Ilícida tomaron el nombre de Otz´prak: "los que se alzan"[r 10], en referencia a la recuperación de sus poderes y a que abandonaban Krynn.

Tanto los Yaggol Salvajes, como los Yaggol Nobles que permanecieron en Krynn, continuaron con su modo de vida atrasado e incluso teniendo que entrar al servicio de otras organizaciones, como los Hermanos Sin Rostro (Lexicon).

Los Otz´prak se han establecido en la mayoría de mundos y Realidades controlados por la Horda Ilícida (muchos mundos de Ythjontar, Nali, Traquy, Neppak, Lyndon, etc., así como otros Planos). Su dominio se conoce como Imperio Otz´prak.

Un grupo de Otz´prak en una nave espacial, por Jakeukalane.

Los Otz´prak, impulsado por sus deseos de dominar y de su desprecio por todas las otras formas de vida no-ilícidas, han impulsado numerosas organizaciones en las que participan multitud de especies de la Horda Ilícida.

Los Otz´prak conocen muy bien la historia de los Ilícidos y los Yaggol y cómo sus Imperios se desmoronan enfrentándose a razas menores.

El propósito de estas organizaciones independientes de cualquier gobierno ilícido es la vigilancia del Imperio Otz´prak y, también, de otros territorios de la Horda Ilícida.

Notas editar

Las notas son tan ficticias como los contenidos.

1. ↑ Ythjontar (se pronuncia "Iti-jon-tar") es un Millón del Mundos: un multiuniverso/metauniverso por sí mismo y relativamente separado del Milegu. Consta de varios mundos conocidos como Krynn, Abeir-Toril, Oerth, Khorvaire y los metauniversos de la Gran Rueda (Planescape) y las Esferas de Cristal (Spelljammer), todos ellos pertenecientes a escenarios de campaña de D&D, un juego de rol: Dragonlance, Reinos Olvidados (Forgotten Realms), Falcongrís (Greyhawk), Eberron y los ya mencionados Planescape y Spelljammer. Oerth también forma parte, a su vez, del Zhîn de la Tierra y (tal vez) de la Tierra Neshl. Spelljammer agrupa a todos los espacios anteriores dentro de Ythjontar como un multimundo propio, en el que cada "universo" es una esfera. Es sólo una de las maneras de concebir a Ythjontar. Otra opción para describir a Ythjontar sería aducir que es un Plano conectado al Milegu mediante el Millón de Mundos.
2. ↑ De hecho, en Krynn (o Krynnespacio si hablamos de Spelljammer) imposibilita la utilización de habilidades psiónicas (excepto las más elementales).
3. ↑ Estas diferencias y similitudes son fruto de evoluciones convergentes, no de un origen secuencial. Los Ilícidos de la Antípoda Oscura y los Ilícidos de Krynn descienden de los mismos Ilícidos. Esto también se apoya en el hecho de que los Yaggol puedan ser Ilícidos venidos directamente del Reino Lejano y no Ilícidos con naves de *spelljamming*[r 3][r 4]. En contra de esta teoría se da el hecho de que los Yaggol también puedan realizar la ceremorfosis o que, incluso cuenten con un Cerebro Anciano (algo realmente poco probable en su estancia en Krynn, aunque es posible que la costumbre fuese retomada después)[N 1].
4. ↑ Algunos apuntan a que todavía no se los podría considerar como plenamente Yaggol, sino Protoyaggol o Ilizoides-yaggol, al no haber perdido todavía sus poderes psiónicos. Otros aducen que los Ilícidos muy pronto dejaron de utilizar sus habilidades psiónicas, puesto que el Krynnespacio lo impide (o en todo caso Krynn), y que desarrollaron habilidades arcanas para reemplazar a las habilidades psiónicas perdidas. Sería en ese momento cuando se los podría empezar a denominar Yaggol.
5. ↑ Se cree más probable que esa resistencia fuera debida al progresivo debilitamiento de los poderes psiónicos de los Yaggol y no porque los Cha´aasi tuviesen técnicas especiales de resistencia (no es probable que consiguieran mucho gracias a un palito con un trozo de ámbar con un insecto fosilizado dentro). Lo que utilizaban para protegerse y bloquear los débiles poderes psiónicos de los Yaggol, era magia que imbuían en diversos objetos, entre ellos, los citados bastones rematados con ámbar.
6. ↑ Akh-Tazi, un lugar sagrado para los Yaggol, se encuentra cerca del Mar Esmeralda de Neron. Allí se levanta un complejo de ziggurats, de los cuales el más grande es el conocido como Templo de Akh-Tazi. Se supone que está consagrado al dios krynniano Hidukkel (Akh-Tazi sería otro nombre de Hiddukkel). En realidad, sólo los Yaggol saben que significa ese nombre y a quien adoraban allí. Es un ziggurat muy antiguo (tiene miles de años de antigüedad), alto, escalonado, de muy ancha base y que está tallado en brillante piedra negra. Tiene un patio interior que está rodeado por enormes pilares de piedra negra. Flores de color blanco sobresalen de entre las grietas del suelo de piedra. Sus grotescas esculturas (que representan grotescas criaturas y rituales) recubren todas las paredes exteriores y han provocado que sea un lugar evitado por todas las especies inteligentes, en especial por los Elfos Cha'aasi.
7. ↑ En el original inglés se los llama "Elite Yaggol". He preferido declinar este término y utilizar "Yaggol Nobles" para darle un sentido más estable que el término "élite", que daba lugar a pensar en especies integradas entre sí y no en diferentes especies. Aunque pueda asemejarse a lo ocurrido entre Ilícidos/Ilícidos Nobles (Ulitharids), creo que mi explicación lo soluciona.
8. ↑ Como vemos, el planeta Reorx no se ve afectado por esta extraña nulidad de los poderes psiónicos. Esto hace pensar que la imposibilidad de desarrollar poderes psiónicos es debido a que las fuerzas que controlan Krynn (sus dioses), impiden el desarrollo de estos poderes. Asimismo descarta casi del todo la teoría de que la imposibilidad de desarrollar habilidades psiónicas sea debida a la "Esfera de Cristal" del Krynnespacio (cosmología de Spelljammer). Aún así, hay quienes argumentan que los Ilícidos de Reorx son simples Yaggol que han vuelto a adquirir capacidades psiónicas. Reorx sería entonces la excepción del Krynnspacio y no al revés (si esto fuera cierto, sería el permanecer dentro de la Esfera del Krynnespacio lo que provocaría la ausencia de poderes psiónicos y no la mera estancia en Krynn).
9. ↑ Se sospecha que Qrenai podría ser el mismo mundo que Byaura (Bÿāura).
10. ↑ Aquí una cronología de los hechos concernientes a los Anadjiin y los Ilícidos de Anadia:
    - 429: El clan anadjiin conocido como Yautja, del planeta Anadia, puebla la Jungla de Chapulellel con Ilícidos, después de derrotarlos en una gran guerra en Anadia (en el Mar de la Noche). Cada 100 años regresan para

reducir la población ilícida. Después de 200 años, esos Ilícidos y sus Cerebros Ancianos se convertirían en una raza de seres conocidos como los Yagrel.
    - 455: Los Yagrel de la Jungla de Chapulellel entran en conflicto con los Hombres Lagarto de los pantanos de Tzakand, [Lizardfolk of Tzakand Marsh] (Lizardfolk imagen), en una guerra que dura un siglo.
    - 562: Los Yagrel derrotan finalmente a los Hombres Lagarto, implantándoles larvas ilícidas y formando la raza de los Tzakandi (Tzakandi imagen). Los Tzakandi llegaron a ser grandes aliados de los Yagrel y dominaron los pantanos[b 1].
11. ↑ Hay múltiples ejemplos de esto en Spelljammer, cuando una raza sale del Krynnespacio (Krynnspace) (o sólo de Krynn), puede desarrollar habilidades psiónicas o puede manifestar las suyas que se mantuvieran inherentes pero no desarrolladas.

Notas de notas editar

1. ↑ Debido a todo esto podemos concluir que los Yaggol evolucionaron de los mismos antepasados que los Ilícidos Antiguos de la Antípoda Oscura: los Ilícidos que huían de la caída del Imperio (o provenientes directamente del Reino Lejano). Su evolución, aunque diferente, sigue unas pautas muy marcadas que hacen pensar en evolución programada, sólo modificada por los diferentes ambientes. Así pues, el desarrollo de sus métodos de reproducción (diferencia fundamental entre los diversos tipos de Yaggol/Ilícidos) sería una respuesta programada frente al ambiente: se da un tipo de reproducción sin necesidad de parasitar huéspedes cuando no hay suficientes individuos esclavizados que utilizar. También sería fruto del ambiente el no tener Cerebros Ancianos. Se plantea entonces la posibilidad de que diferentes especies Ilizoides se adapten de igual manera al mismo ambiente y por tanto deja en el aire el que los diversas "especies" de Yaggol e Ilícidos, sólo responden a su entorno, adquiriendo diferente fisiología cuando cambia el medio. Un Yaggol de la Horda Ilícida (un Ozt'prak) sólo se diferenciará de un Ilícido en sus costumbres y cultura.

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

1. ↑ Seguramente se trate de uno de estos: .
2. ↑ En el original inglés "Crawling maws".
3. ↑ 4e Dragonlance.
4. ↑ Psionics in Krynnspace.
5. ↑ *Realmspace* en inglés.
6. ↑ En el original *Mystaraspace*.
7. ↑ Utilizando la terminología original inglesa, sería "*Wildspace*".
8. ↑ Mazticaspace" es un concepto inventado por los fans de esa campaña sobre la posibilidad de que Maztica (un continente de Abeir-Toril) tuviese su propia esfera dentro de Spelljammer, separada del "Realmspace" y de Abeir-Toril.
9. ↑ Mazticaworld/Mazticaspace.
10. ↑ El significado del nombre de Otz´prak está inspirado en el significado del nombre de las especies Sartán ("Los que traen de vuelta la luz") y los Patryn ("Los que vuelven a la Oscuridad").

- Esta versión de los Yaggol no busca corresponderse al 100% con los Yaggol de D&D (aunque lo haga en alguna medida). Las diferencias radican en un menor enfoque en los aspectos técnicos necesarios para el juego y en la adecuación a las descripciones de otros Ilícidos realizadas por mí (Ilicidos Antiguos/Modernos), incluyendo también aspectos de mi *legendarium* (Horda Ilícida, Ilícidos Metálicos). También incluye altas dosis especulativas sobre el origen de los Yaggol, así como fusión de los múltiples elementos divergentes entre las diferentes ediciones (hasta la tercera) de D&D (en la 2ª edición no existía diferenciación entre los Yaggol Nobles y los Yaggol Salvajes), así como inclusiones de elementos de campañas descontinuadas y desarrolladas por fans (Maztica).
- Esta versión de los Yaggol puede contradecir (y contradice) supuestos adoptados en ediciones pasadas, presentes o futuras de D&D.

Este artículo está publicado en el blog del Bestiario.
El blog y la wiki pueden diferir en formatos y/o contenidos.

Puede encontrarse en:
Los Yaggol

Bibliografía editar

La Bibliografía se compone de recursos informativos que existen en la "vida real".

1. ↑ Maztica and Lopango.

1. He traducido pequeños apartados de:

1. Psionics in Krynnspace (Poderes psiónicos en el
3. DLNexus: Wyndlass André La Roche

1. TSR 2158 AD&D Monstrous Compendium Annual Volume 2 (Internet Archive) (PDF) *Dragonlance Appendix*, con ayuda de esta página: El Refugio Oscuro pobladores (Archive.org).
2. Bestiary of Krynn (PDF).
3. TSR 1050 - Time of the Dragon (Internet Archive) (PDF).
4. TSR 2105 p. 88 Yaggol: (PDF).
5. Todo el texto difiere mucho de esas fuentes, pues tiene muchos añadidos.

2. He consultado estas páginas y documentos:
   1. Krynnespacio).
   2. Psionics in Dragonlance (Archive.org).
   3. Psionics and more 404 .
3. Otras páginas consultadas:
   1. Dragonlance Nexus (Archive.org).
   2. Sulerin.
   3. Creatures of Ansalon (Archive.org).
   4. Savaged Dragonlance.
   5. Taladas: The Yaggol 404 (para los Yaggrai).
   6. Elf subraces (Archive.org).
4. Wyndlass.
   1. DragonLance Lexicon: The Wyndlass (Archive.org).
   2. Lomion: Wyndlass (Archive.org).
   3. (Archive.org).
   4. DLNexus: Wyndlass James O'Rance (fan) (Archive.org).
   5. TSR 2105 p. 87 Wyndlass (PDF).
   6. : Pobladores: El Refugio Oscuro: Wyndlass (Archive.org).
5. Encrucijada (Archive.org). Mapa de Taladas (Archive.org) (Mapa II jpg).
6. TSR 9312 - SJR2 - Realmspace PDF.
7. Timeline vs. other TSR worlds.
8. Mystaraspace (Archive.org) (general properties (Archive.org). Mazticaspace (Archive.org).
9. Maztica and Lopango. Anadia.

editar

0

Votar

Artículo redactado por Jakeukalane

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los redactores.

Artículo original de Jakeukalane

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 27 jul 2024 a las 15:12. Basado en el trabajo de el usuario NimoStar de Bestiario del Hypogripho.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.